

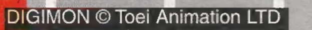
Conexión MANGA
No. 15
$ 15.00
$ 2.00 USA.
La Nueva Serie de TV
Adorable Guerrera
Cutey Honey
INCLUIMOS LISTA DE MONSTRUOS DIGITALES
DIGITAL DIGIMON MONSTERS
No. 0
$10.00
1.50 DLS
GALLARDO
EJEMPLAR DE COLECCION
GRATIS No.0 de: GALLARDO



Que son los Digimons? ¿De donde vienen? ¿Qué poderes y habilidades poseen? Si tu eres un fan de Digimon (o estás en vías de convertirte en uno) esta sección te encantará, pues en ella sabrás todo (y nos referimos a todo) sobre el nuevo éxito animado de Toei Animation. Y comenzaremos por los protagonistas principales de la serie, ellos son: Tai y Agumon.







DATA

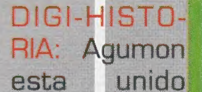
DIGIDATO 02:
NOMBRE: AGUMON.
COMPAÑERO HUMANO: TAI.

DIGIVOLUCIÓN: Agumon primero fue un Koromon. El puede Digi-evolucionar en un Greymon y después en un Metalgreymon, la cual es su forma más poderosa (asta ahora) y en la que puede utilizar ataques como el Gigablast.

DIGIDATO 01:
NOMBRE: TAICHI KAMIYA (TAI)
COMPAÑERO DIGIMON: AGUMON.
VIRTUD: VALOR.
DIGI-HISTORIA.

Desde que Tai llego al DigiMundo con el resto de sus amigos adoptaría el papel de líder del grupo, cosa a la que el resto de sus amigos no pondrían objeción (o casi) ya que Tai es de la clase de sujeto que en vez de pensar en hacer algo simplemente lo hace. Auque bien visto el "Ir a donde incluso los tontos temen ir" no es precisamente una virtud. Tai se preocupa por sus amigos y aunque muchas veces se mete en problemas, sabe salir bien librado de ellos, claro esta, esto es gracias a la ayuda de su Digi-Compañero, Agumon.





DIGI-HISTORIA: Agumon esta unido por el Digi-destino a Tai gracias a la virtud del niño, la cual es el valor, cualidad con la cual Agumon se identifica perfectamente. Para Agumon la pelea es un asunto divertido y tal vez esta sea la razón por la que el siempre esta a un paso adelante de sus amigos Digimons, en cuanto a Digi-volución se refiere. A pesar de su aspecto, Agumon es uno de los Digimons más nobles y alguien en quien se puede confiar, y aunque le guste el combate, el nunca seria capaz de luchar, (y menos lastimar) a un Digi-amigo.

DIRECTORIO

CONEXION MANGA#15

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006

FECHA DE PUBLICACION
OCTUBRE DEL 2000 *EDICION CATORCENAL*

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MARTÍN ARCEO

SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

REDACTORES
JUAN ANTONIO DÁVALOS
ANGEL ZUÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE C.
ADALISA ZARATE

PORTADA DE HISTORIETA
ADALISA ZARATE Y GABY MAYA

SAGA 2 DE 3
ROBIN

GUIÓN Y DIBUJO
ADALISA ZARATE

FOTOGRAFÍA
ERICK DANIEL SANCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
ARIEL HERNANDEZ SANCHEZ

DISEÑO GRÁFICO
VICTOR M. ALATORRE C.

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESIÓN
LITO OFFSET SANCHEZ S.A. DE C.V.
Conrado Pelayo No. 33
Zapotitlán, D.F.
Tel. 5841-4145 y 5841-4146

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TEL.: 55-41-00-06

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.

CORREO ELECTRÓNICO
editopos@prodigy.net.mx



Editorial

Bienvenidos al más reciente viaje por los muchos mundos del manga y el anime que los otakus residentes en nuestra redacción diseñaron para ustedes.

Digimon por fin llega a la televisión abierta de México (cosa que no tiene muy alegre a cierto ratón eléctrico), y por lo mismo en éste número encontrarán un súper artículo con todo lo que deben saber sobre este divertido anime.

También echaremos un vistazo a la carrera de la mangaka que creo a las Guerreras de la Luna, la inimitable Naoko Takeuchi. Y si de guerreras hermosas se trata es forzoso hablar de la más bella y mortal creación de Go Nagai: Cutey Honey.

¿Quién necesita "machines" cuando contamos con chavas hermosas? Esto lo descubrirán en nuestro reportaje sobre uno de los animes más locos de este y otros mundos... Tenchi Muyo.

Por si fuera poco, verán antes que nadie los detalles sobre la creación de Sedai, una nueva historieta mexicana hecha al más puro estilo manga, que pronto estará a la venta lo mismo que Gallardo, un fabuloso cómic de aventuras cuyo número 0 tenemos el placer de obsequiar con este ejemplar.

Como ven, en Conexión Manga encontrarán un surtido rico de temas que seguro serán de su agrado.

¡Y este es el sólo el principio de una nueva era de esta revista que siempre preparamos pensando en ustedes!

Echándole montón al tal Martín Arceo
(Que llegó tarde por el nacimiento de su bebé llamada Alicia)

LOBO y FAN BOY TIM.



Contenido.



DIGIMON

LA VENGANZA DE LOS TAMAGOTCHIS

Por RODRIGO ALVAREZ

El primer capítulo de Digimon se transmitió en Japón a las 9 de la mañana del 7 de marzo de 1999. Con el sigilo de un plan para adueñarse del mundo, Bandai Co. Ltd. y Toei Animation Co. Ltd. unieron fuerzas para hacer esta respuesta a Pokémon, algo común en tierras niponas, donde empresas competidoras imitan (por no decir fusilan) fórmulas de éxito para sus series. Al concebir a Digimon, el escritor Taichi "Tai" Kamiya se basó en la mascota virtual Tamagotchi (que Bandai lanzó al mercado en 1997), que puso a niños de todo el mundo a cuidar llaveros electrónicos, que en sus más depuradas versiones crecen y se hacen monstruos que pueden combatir entre ellos.



La Leyenda del Monstruo

La historia de Digimon (abreviatura de Digital Monsters, "Monstruos Digitales", en inglés), comienza con siete protagonistas: Tai (Taichi en la versión japonesa), Kamiya (extrovertido y con don de liderazgo), Izzy (Koushiro) Izumi (medio nerd, siempre con su computadora portátil), Sora Takenouchi (niña atlética, activa y no muy femenina), Joe Kido (tímido, paranoico y bastante nerd), Mimi Tachikawa (gentil, vivaz y linda), Matt (Yamato) Ishida (el galán) y su hermano menor T.K.(Takeru) Ishida (el pequeño diablillo).

Una noche Sora se percata de extrañas luces y dice: "Es la aurora boreal".

"¡Eso es imposible! No estamos en Alaska", interrumpe Izzy, y en ese momento caen objetos alrededor de los niños.

Estas luces son unidades digitales, que crean un hoyo dimensional con el cual llevan a los niños al Digi-mundo, donde se encuentran con unas criaturas las cuales adoptan como mascotas, y a su vez los protegen de posibles peligros .

El problema es que Tai y compañía no tienen idea de cómo regresar a su hogar, y para colmo se encuentran con

otros Digimones que por motivos desconocidos se convierten en entes malvados.
La explicación al viaje de nuestros paisanos terrícolas es que cada uno tiene una virtud que los hace especiales y los une con el "Digidestino". Esas cualidades y sus respectivas bestias son:

Digimones					
Ni os	Virtudes	Peque o	Novato	Campe n	Ultima Transformaci n
TAI	VALENTIA	Koromon	Augumon	Greymon	Metal Greymon
MALT	AMISTAD	Tsunomon	Gabumon	Garurumon	Were Garurumon
SORA	AMOR	Yakomon	Biyomon	Biedramon	Garudamon
JOE	CONOCIMIENTO	Bukamon	Itakumon	Itakumon	Zudomon
MIMI	SINCERIDAD	Tanomon	Togemon	Togemon	Lilymon
IZZY	CURIOSIDAD*	Motimon	Tentomon	Kabuterimon	Mega Kabuterimon
T.K.	ESPERANZA	Tokomon	Patomon	Angemon	Magna Angemon

En concreto, nuestros héroes deberán ayudar a los Digimones buenos a derrotar a Digimones malos, que amenazan con conquistar al Digimundo Cada Digimon tiene un proceso de crecimiento como los Tatmagotchis, y obviamente cada vez se hacen digitalmente más poderosos (cualquier parecido con la evolución de los Pokémon es pura coincidencia).





Los Tecnicismos de un Monstruo Digital

Los primeros 51 episodios de Digimon ya se emiten en México en televisión por cable. Los monstruos digitales hablan perfecto castellano, y no solamente dicen su nombre en diferentes variantes. La trama es entretenida, aunque a veces el complejo de "¡Vamos a salvar al mundo!" es un poco monótono.

Existen dos películas de Digimon. La primera se estrenará próximamente en Estados Unidos, la segunda está en su apogeo en la tierra del Sol Naciente. A diferencia de las películas de Pokémon, donde lo único innovador es ver a un nuevo animalejo, estos filmes avanzan la historia y presentan nuevos personajes.

Al momento, los juguetes de Digimon comienzan a llegar al mercado mexicano, al lado del juego de tarjetas y Tamagotchis inspirados en la serie. En Japón existe un juego que es una mezcla bizarra de juego de tarjetas, de mesa y Tamagotchis.
En el terreno de los videojuegos, Bandai pretendió hacerle competencia al Game Boy, y lanzó hace un año un sistema similar llamado Wonder Swan, con excelentes gráficos en blanco y negro, y juegos basados en títulos de anime entre los cuales destaca Digimon. Bandai no ha informado si manejará este aparato en América.

El éxito de Pokémon fue su asociación con Nintendo, mientras que Digimon se unió a Sony, sacando títulos para la consola PlayStation que son muy populares en Japón, y tienen aspectos de RPG (Juego de Rol). Su último título se lanzó también en América, su único atractivo es criar a tu monstruo, guardar el archivo en la tarjeta de memoria y así poder enfrentar a tu Digimon con otro jugador.

Tenchi Muyo! o No need for Tenchi! (¡No necesitamos a Tenchi!), el titulo es lo de menos con una serie como esta, en donde lo más importante es hacernos pasar un buen rato y arrancarnos una franca carcajada con las situaciones que viven un grupo de divertidos y des...trampados personajes, encabezados por Tenchi Mizaki, un pobre adolecente que debe sobrellevar la "cruz" de estar rodeado de hermosas mujeres cuyo único objetivo es ganar el afecto del protagonista de la serie. La vida es "dura" a veces ¿Verdad?

¡NO NECESITAMOS PROBLEMAS!

Ahora que Cartón Network a anunciado el estreno en su programación de Tenchi Muyo! solo nos basta esperar a que la TV abierta se anime a proyectarla al gran publico, pero mientras llega ese momento, por lo pronto daremos interesantes datos sobre una de los animes más populares de los últimos años, no solo en Japón si no también en Estados Unidos.

A principios de los noventas Estudio PIONEER crearía el que seria su anime más popular Tenchi Muyo! El cual para ser sinceros no contaba con una historia muy original, pues animes que involucren

¿Quien necesita a TENCHI?

Por LOBO

enredos amorosos hay muchos (Ranma 1/2 es el mejor ejemplo) y que combinen el lió amoroso con una aventura espacial existen aun más (Nadesico, Urusei Yatsura), sin embargo hay algo que distingue a Tenchi Muyo! de todas estas y es su tono de comedia, muy parecido al de los dibujos animados al estilo "Pato Lucas". Incluso los mismos creadores de la serie confesarían que caricaturas como Tom y Jerry (los clásicos, no los actuales) les servirían de base para crear las situaciones chuscas en Tenchi.



Si a la comedia le sumamos una animación bastante buena, una trama que se va complicando conforme se desarrolla la serie y unos personajes carismáticos y bien logrados ¿que más se le puede pedir a un anime?

Aunque se han hecho varias versiones de Tenchi Muyo! tanto en OVA (anime exclusivo para video), manga y películas, en esta ocasión nos ocuparemos de la serié de televisión, pues además de ser la que tal vez llegue al gran publico (ojo TV abierta) también es una de las más divertidas versiones de Tenchi Muyo!

¡NO NECESITAMOS LOCURAS!

La trama se centra en Tenchi Mizaki, un joven estudiante de secundaria que un buen dia decide auxiliar a una hermosa joven que a sufrido un terrible accidente. La buena noticia es que la chava a sobrevivido al choque de su ¿nave espacial? La mala noticia es que ella es Ryoko, la más peligrosa pirata espacial buscada en toda la galaxia y que al parecer se ha enamorado de Tenchi, razón por la cual se a auto invitado como "huésped permanente" en la casa del pobre chavo. Y eso que sus problemas apenas acaban de comenzar.





Ryoko será la primera de un grupo de hermosas chavas extraterrestres que llegan a la vida de Tenchi:

Primero tenemos a Mihoshi, una agente de la G.P. (Policia Galáctica) que a perseguido a Ryoko por toda la galaxia, por desgracia, Mihoshi es tan despistada (por no decir tarada) que ha estrellado su nave contra la tierra, estrellando de paso la nave de Ryoko, provocando que ambas quedaran varadas en la tierra.

Mihoshi lanza una llamada de auxilio al espacio la cual sería recibida por la princesa Ayeka del planeta Jurai, la cual al ir a ayudar a Mihoshi también se quedaría en la tierra en una lucha contra Ryoko (su "enemiga" desde la infancia). Aunque esto no disgustará a Ayeka pues ella también se enamorará perdidamente de Tenchi.

Al grupo se integraran después Sasami, la dulce y tierna hermana menor de Ayeka y Washu, una científica loca que fuera desterrada a la tierra, hace mas o menos 700 años y que convertiría la casa de Tenchi en su laboratorio particular, después de que Ryoko la liberará de su prisión. Al parecer Ryoko es la que causa la mayor parte de los problemas ¿Verdad?

Por ultimo tenemos a Kyone, la compañera de mihoshi en la P.G. la cual es todo lo contrario de la "guereja" ya que Kyone es, además de hermosa, inteligente y audaz, pero el tener a Mihoshi como pareja le ha impedido subir de rango en la Policia Galáctica.

¿Y que dice la familia de Tenchi de esta situación? Al parecer Yosho, el abuelo de Tenchi no le da mucha importancia al asunto y en cuanto al padre de Tenchi, el Sr Mizaki, el esta encantado de tener un grupo de jóvenes hermosas viviendo en su casa, claro que hay que tomar en cuenta que el tipo es un pervertido que solo espera la oportunidad de ver a las chavas bañándose.

Conforme avanzan los capítulos la trama se complica, pasando las aventuras de Tenchi y compañía de la tierra al espacio para terminar en el planeta Jurai, en donde se librara una batalla donde se decidirá el destino del planeta, además de que Tenchi descubrirá que es más que un simple adolecente.

La serie de televisión tendría tal éxito que a raíz de ella se realizarían tres películas:

TENCHI MUYO ENAMORADO: En donde se muestra el pasado de Tenchi, para ser más exactos, el pasado de la madre de Tenchi (Ashika) y de cómo ella y el padre de Tenchi unieron sus vidas. También nos muestra el hermoso sacrificio que la madre de Tenchi realizaría para asegurar a su hijo un futuro feliz.



LA HIJA DE LAS TINIEBLAS:
En esta historia Tenchi se convierte en el joven "padre" de Mayuka, una adolecente creada con el D.N.A. de Tenchi. Además en esta historia se aclara quien esta realmente en el corazón de Tenchi, ¿Ryoko? ¿Ayeka? Je. ¡NI CREAN QUE SE LOS VAMOS A DECIR!

TENCHI MUYO ENAMORADO 2: Con esta historia se cierra el ciclo de Tenchi Muyo y en ella se aclaran todos los misterios que surgirían a lo largo de la serie, eso sin contar que Tenchi declara su amor a ¿?

En fin, Tenchi Muyo tal vez no sea una de esas series que dura eternidades en la TV pero pocos animes como este son capaces de dejar tan buen sabor de boca en los espectadores después de verlo. Por lo que, sin exagerar, Tenchi Muyo! debe considerarse una joya de la animación contemporánea y que sabe, como pocas, hacernos reir.
¡NO NECESITAMOS MAS!

Entre La Magia y La diversión Con

XOTCHITL UGALDE

Por Adalisa Zárate

Ya sea como la hiperactiva Misty, la simpática Sabrina o Stephanie Tanner de "Tres por tres", Xotchil Ugarte siempre disfruta al máximo de su trabajo, dándole voz a las chicas más animosas de la televisión.

C.M.- *¿Cómo te iniciaste en el doblaje?*
XU.- Fue hace como diez años, como un juego. Aprendí de mis compañeros, pues cuando empiezas algo desde niña, no se te olvida. De hecho, empecé a doblar gracias a mi tío, Eduardo Fonseca que hacía a Reptilio en los Thundercats.

C.M.- *¿Cúales son los papeles que más recuerdas de toda tu carrera?*
XU.- Stephanie, de Full House, porque fue el primero. Colin, en Dra. Quinn, que fue muy linda pues crecí con ella, la hice durante seis años. Sabrina, que es mi favorita. Y ahora Misty, no solo porque esta de moda, sino porque te da la oportunidad de acercarte más al público.

CM.- *Nos decías que Pokémon te ha acercado más al público. ¿Tienes alguna anécdota que nos quieras platicar?*
XU.- Pues sí. La más penosa que tengo es con un niño de seis años, ya que su tía me pidió que lo llamara para que conociera mi voz... El me pidió que le dijera la evolución de Spydukc... ¡Y no la supe! Con todo y que es mi Pokémon favorito. En fin, le dije "Es que esos son los Pokémon de Ash, y yo no los conozco bien." Y el niño me mató diciéndome que entonces yo no era la verdadera Misty, porque todos los entrenadores Pokémon deben saber las evoluciones de todos los Pokémon... Desde entonces, traté de aprenderme algunos, porque son muchos...

CM.- *¿En qué series estás trabajando ahora, además de Pókemon?*
XU.- En Hang Time, en Jet Jackson, Sabrina... Bueno, y Pókemon. También estuve en la película El Abogado del Diablo como directora.

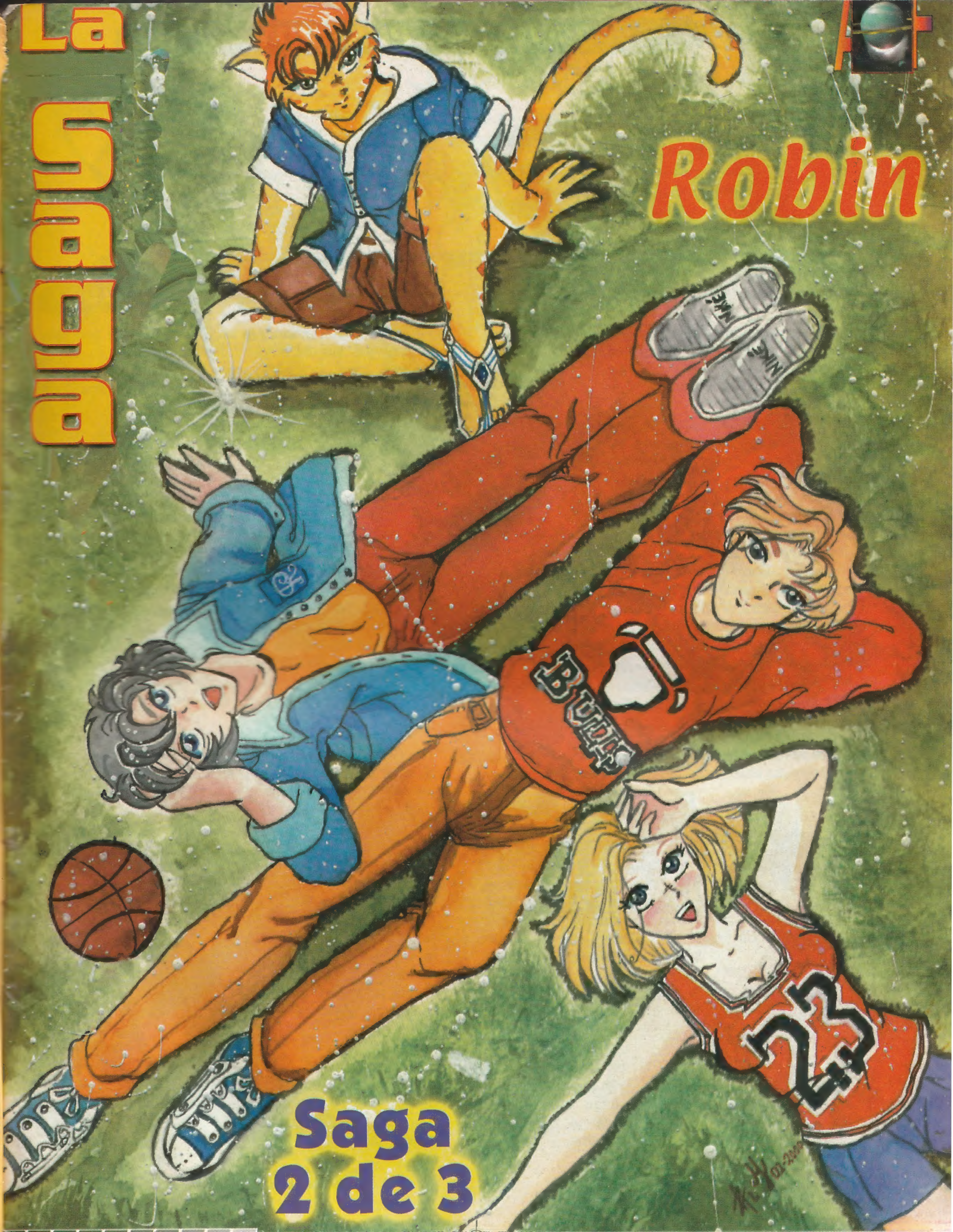
CM.- *¿Además diriges? ¿Cómo empezaste a dirigir?*
XU.- Pues empecé en una compañía que se llama InterSound, y fue a raíz de Sabrina... Me dieron la oportunidad pues tengo bastante experiencia en esto.

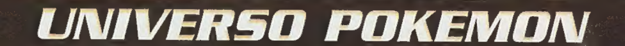
C.M.- *¿Qué prefieres doblar, actores vivos o animación?*
XU.- Es más divertido hacer caricaturas, te da mucha oportunidad para jugar con tu voz.

C.M.- *¿Cuál es tu opinión de la Animación Japonesa?*
XU.- Como en todo, hay cosas muy buenas, y otras muy violentas... que pueden cansar a los niños. Por ejemplo, a mí Dragon Ball se me hizo muy lenta. Pero en cuanto a la violencia... Creo que la animación empezó siendo muy violenta y ha ido cambiando. Pokémon, por ejemplo, es una serie muy bonita, algo jalada, pero mucho menos violenta y con más mensaje que otras.

Y aquí tuvimos que terminar la plática porque Xotchil tenía que irse corriendo para la sala de doblaje, pero no sin antes pedirle un último saludo para todos los lectores.

Con cariño para Conexión Manga
Gracias [firma] (Misty)


La Saga
Robin
Saga
2 de 3
23



Misty

A Través Del Espejo

Por LOBO

Ahora aprovechamos este Universo Pokémon dedicado a Misty para presentar un detalle curioso acerca de la joven entrenadora, al pasar del medio animado al manga.

Aunque en el resto del mundo Pokémon está considerada una serie sólo para niños, en Japón los monstruitos de bolsillo apasionan por igual a chicos y grandes (y en otros países también, aunque algunos lo nieguen).

Tomando esto en cuenta y con un publico juvenil en mente, el mangaka Toshihiro Ono dotaría a su manga de Pokémon de un "atractivo visual" extra, aparte de Pikachu. Así pues, a las chicas de Pokémon, como la Oficial Jenny, la Enfermera Joy o Jesse, se les dotó de unos "cuerpazos" que no les piden nada a "Sólo para hombres".

Sin embargo, siendo Misty la protagonista femenina principal de la historia (con perdón del club de admiradores de Jesse). No es de extrañar que Ono pusiera mayor atención en su figura.

Ambas Mistys (La del anime y la del manga) son básicamente la misma. Las dos tienen 12 años y buscan ser la mejor entrenadora de pokémon marinos, además de que su pasatiempo favorito es molestar a Ash. La diferencia estriba en que la Misty del manga esta un poco más -ejem- "llenita" que la del anime.

POKEMON EL MANGA © Toshihiro Ono

Si a esto sumamos que las ropas que usa son más cortas que las del anime (aunque usted no lo crea), nos encontramos con una chava súper sexy y que luce sus "encantos" bastante bien.

HOJITAS DE PARRA PARA MISTY

Al llegar a Estados Unidos, el manga de Toshihiro Ono sufriría de la tan molesta censura.

Como ya se explicó, al ser considerada una serie infantil, los censores del vecino país pensaron que era conveniente redibujar la ropa de Misty para no "perturbar" las mentes de sus infantes. Como se ve en estos cartones (versión japonesa y versión USA), Misty sufrió un cambio radical pasando de "sexy "a "fodonga" y no solo eso, si no que algunas páginas del manga fueron quitadas en su versión estadounidense por considerarlas "no aptas para menores", como aquella escena en donde Misty sorprende a Ash y Brock mirándola mientras ella está en un baño termal.

Poco después seria el mismo Ono el que suavizaría un poco el tono sexy de Misty, además de cambiarle el color de su cabello (al principio negro) para que se pareciera más a su contraparte animada.

Sólo basta esperar ver cual versión del manga de Pokémon llega a nuestro país, la norteamericana o la japonesa, aunque eso realmente no importa mucho, pues sea cual sea, lo cierto es que con o sin censura, el manga de Pokémon es bastante divertido.

MISTY Versión USA

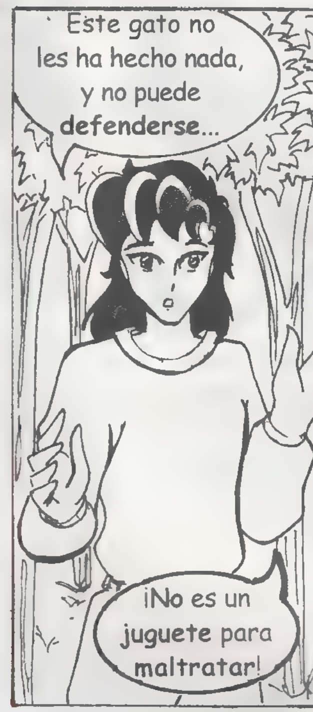


MISTY Versión Original

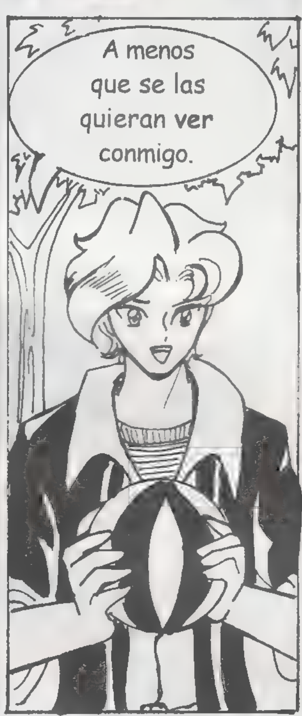

¿Qué pasa ROBIN? Te vez deprimido...
No es gran cosa... es sólo que en la boda de CARRIE, todos me dijeron que no me parecía a ella.
Al recordarme que soy adoptado me hicieron sentir como un intruso en la boda de mi hermana.
¡Calma, ROBIN! ¡Nadie te va a vender por ser una vaca abandonada!
¡Oye! ¿¡A quién le dices VACA!?
¡Calma!
Es culpa de mi hermana... Anoche tuvimos maratón de "REMI".
Je... ROCÍO no cambia.
¡Lo que necesitas para animarte es una sesión privada con el capitán del equipo de basquet!
Y el de beis, karate, soccer y ciclismo... Admítelo, YÛGI, lo que quieres es barrer la cancha conmigo.
¡Pero nos divertiremos mucho mientras lo hago!
JAJAJAJAJAJAJAJA
¡MYA! ¡MYA!
¿Qué pasa ahí?


¡MIAU!
¡MIAU!
¡DEJEN A ESE GATO EN PAZ!


¿Y por qué vamos a dejar de divertirnos?
No te metas en lo que no te importa.


Este gato no les ha hecho nada, y no puede defenderse...
¡No es un juguete para maltratar!


¡El gato tal vez no, pero tú, sí!
Yo no haría eso si fuera tú.


A menos que se las quieran ver conmigo.


O conmigo.


No podía fallar. Los Gemelos Fantásticos vienen a defender al Mico.
Mejor vámonos, no vale la pena.


¡BAH! ¡Bola de cobardes!
¡Déjalos ir, ROCÍO!
Lo importante es que el gato esta bien.


Sí, y si me baja, le explicaré algo que es aún más importante.
¡¿El gato habló?!
Mi nombre es TAILRING, y vengo de la ESTRELLA DE LOS DESEOS.
¿En serio? ¡¿Vienes a la Tierra a buscar a una chica buena para darle poderes para que luche por el amor y la justicia?!
¡Qué cuero!
No. He venido a buscar a nuestro príncipe exiliado y mi búsqueda ha terminado hoy.
¿Quién? ¡¿YO?!


Verá, su Alteza...
La ESTRELLA DE LOS DESEOS es un planeta dominado por las mujeres. Durante miles de generaciones han sido ellas las encargadas de todas las tareas importantes, relegándonos a los hombres a ser simples adornos en la sociedad...
Es por eso que lo hemos buscado para que usted, como el heredero de nuestra familia real, demuestre que los hombres son tan valiosos como las mujeres.
¡¿Qué?!
¿? ¿?
Es el único que puede llevar la armonía a nuestro Estrella.
Yo... Está bien.



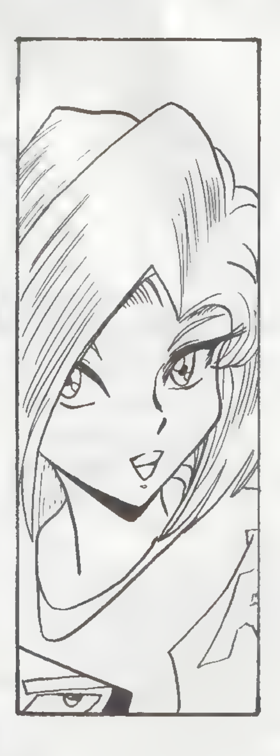


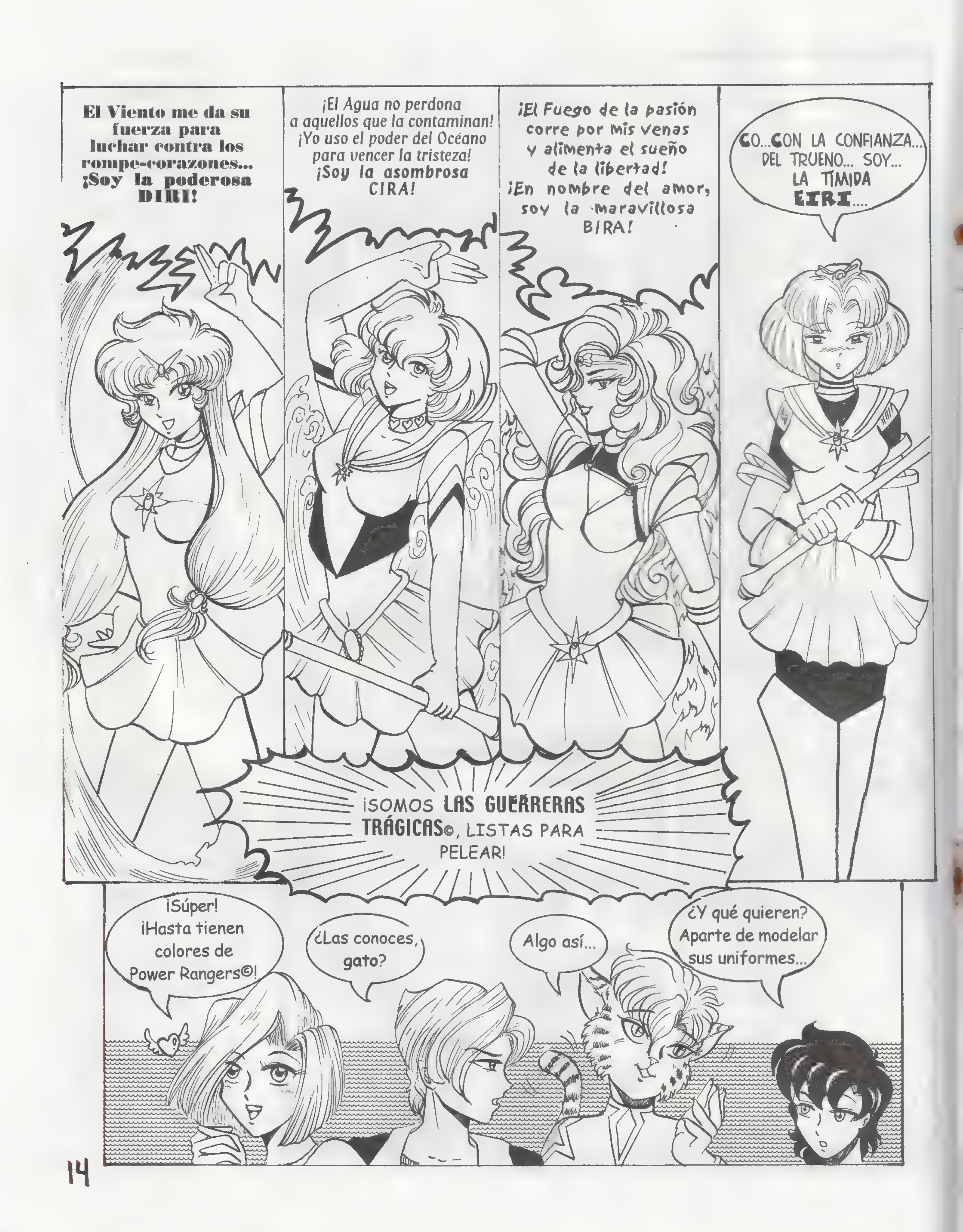




Rocío Duarte

Edad:
18 años
Cumpleaños:
17 de Agosto
Signo Zodiacal:
Leo
Tipo de Sangre:
A
Color favorito:
Verde
Hobby:
Ver anime, leer.
Comida favorita:
Espinacas
No le gusta comer:
Salchichas
Materia Favorita:
Teatro
No le gusta estudiar:
Matemáticas
Le molestan:
Las personas hipócritas y cobardes.
Su punto fuerte:
Siempre esta de buen humor.
Sueña con:
Ser actriz de doblaje.




El Viento me da su fuerza para luchar contra los rompe-corazones... ¡Soy la poderosa DIRI!
¡El Agua no perdona a aquellos que la contaminan! ¡Yo uso el poder del Océano para vencer la tristeza! ¡Soy la asombrosa CIRA!
¡El Fuego de la pasión corre por mis venas y alimenta el sueño de la libertad! ¡En nombre del amor, soy la maravillosa BIRA!
CO...CON LA CONFIANZA... DEL TRUENO... SOY... LA TÍMIDA EIRI....
¡SOMOS LAS GUERRERAS TRÁGICAS©, LISTAS PARA PELEAR!
¡Súper! ¡Hasta tienen colores de Power Rangers©!
¿Las conoces, gato?
Algo así...
¿Y qué quieren? Aparte de modelar sus uniformes...

¡Sólo queremos tu vida, impostor!

¡Alteza, no tenemos tiempo que perder! Repita después de mí:

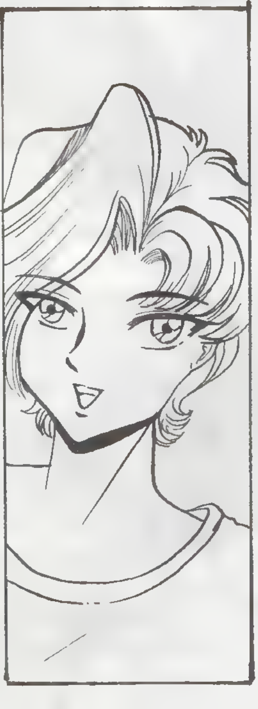
CON MI BASTÓN Y MI SONRISA...

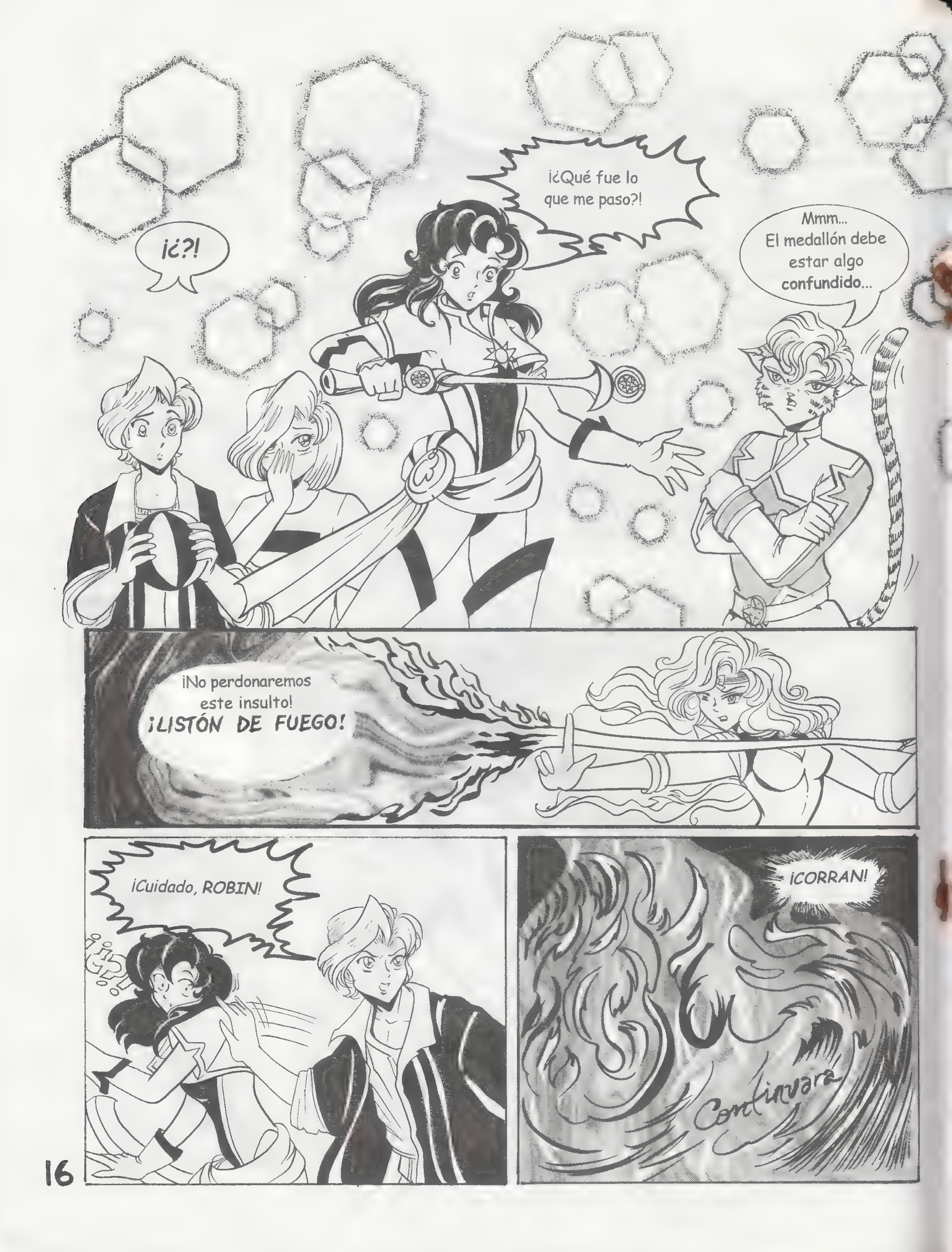
¡DEFENDERÉ LA PAZ Y LA IGUALDAD!

¡POR EL PODER DEL AMOR!

Yûgi Duarte

Edad:
18 años
Cumpleaños:
17 de Agosto
Signo Zodiacal:
Leo
Tipo de Sangre:
A
Color favorito:
Azul
Hobby:
Andar en bicicleta, hacer deporte
Com:da favorita:
Lasagna
No le gusta comer:
Brócoli
Materia Favorita:
Educación Física
No le gusta estudiar:
Física
Le molestan:
Las mentiras y la cobardía.
Su punto fuerte:
Es un amigo fiel
Sueña con:
Encontrar el verdadero amor

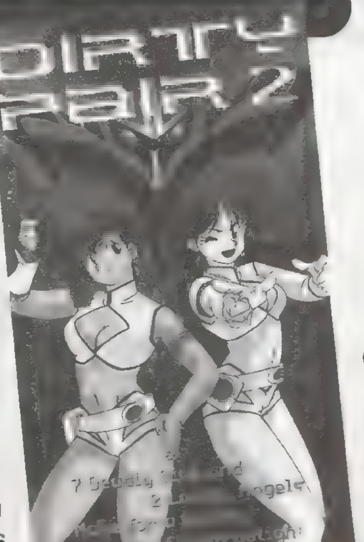




¡¿?!
¡¿Qué fue lo que me paso?!
Mmm... El medallón debe estar algo confundido...
¡No perdonaremos este insulto!
¡LISTÓN DE FUEGO!
¡Cuidado, ROBIN!
¡CORRAN!
Continuara

¿QUE ES UN OVA?

Cuando realizamos un artículo sobre tal o cual anime, de pronto se menciona la palabra OVA, la cual deja a muchos de nuestros lectores con cara de WHAT? Así que para que no piensen que estamos saliendo con palabritas domingueras, aquí les va una explicación rápida de lo que es un OVA.



DIRTY PAIR © A.D.V Films

A mediados de los ochentas la única animación que podían disfrutar los aficionados salía en la TV o era proyectada en cines como largometrajes, pero la invención de un aparatito llamado video casetera vendría a cambiar todo esto. Gracias a las video caseteras, las personas ya no tenían que ir al cine a ver las películas, solo tenían que esperar a que estas salieran en video, y las películas de anime no serian la excepción.

Si a esto le sumamos que los aficionados comenzaban a gravar sus animes de televisión favoritos en videocasetes vírgenes para disfrutarlos una y otra vez, no es de extrañar que pronto alguien con visión comercial supiera sacarle jugo a esta situación.

Primero serian las películas de anime en video, después se harían paquetes de videos conteniendo capítulos de animes televisivos, los cuales fueron bien recibidos por los aficionados ya que podían disfrutar de Dirty Pair o Macross sin los molestos cortes comerciales o ver capítulos mal gravados en video caseteras caseras.

Sin embargo algún empresario del anime japonés pensó,¿ si les gustan las películas y series de televisión en video, por que no crear animes exclusivos para video? Con esta "loca idea" comenzaría una de las industrias más comerciales del anime, la de animación original creada en exclusiva para su venta y exhibición en video.

Por lógica se necesitaba una abreviatura para un titulo tan largo, así que se acuño el termino OAV que son las siglas para Original Animation for Video o sea Animación Original para Video. Aunque por comodidad en la pronunciación muchos prefieren el termino OVA que son las siglas de Original Video- Animation (Original Video-Animación) en otras palabras es "la misma burra pero revolcada".

Los OVAS se han vuelto tan populares que incluso se han realizado largas series de ellos, que hoy en dia se han vuelto clásicas como Sakura Wars, Video Girl Ai o Ranma 1/2 pero sin duda los Ovas más vendidos son los hentai por obvias razones.

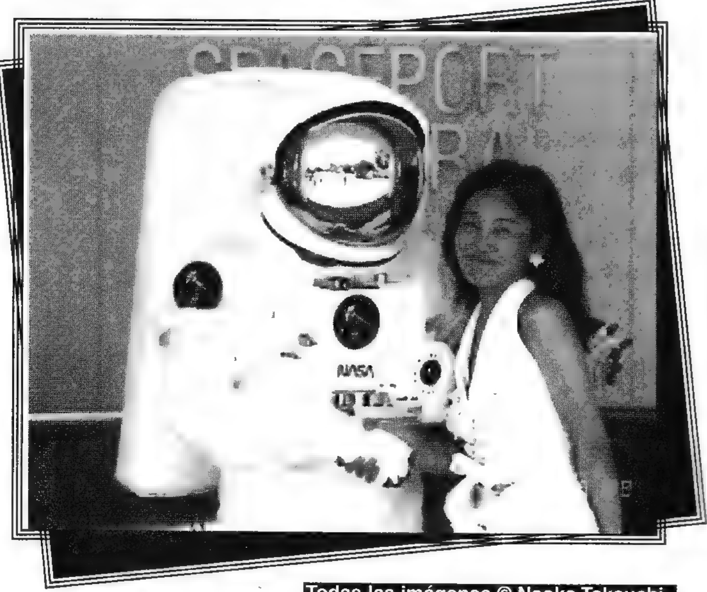
Al ser animes creados en exclusiva para su venta en video, los Ovas Hentai se veían librados de la censura a la que estaban sometidos sus "hermanos" televisivos, dando lugar a desnudos y escenas algo "subiditas de tono" que solo podían verse en mangas hentai asta principios de los ochentas.

Pero ver estas mismas escenas con movimiento y a todo color, simplemente era una tentación irresistible para los amantes del hentai que prácticamente vaciaban las estanterías a la caza de los diferentes títulos Hentai, que dicho sea de paso comenzaron a tener sus sagas y a sus heroínas identificables (como la enfermera Tatase de Ogenki Clinic). Por supuesto no había limites para lo que podía verse en estos animes hentai, si tomamos en cuenta que las escenas están creadas pensando en un publico adulto (que ya sabe de antemano lo que va a comprar) y que su venta esta totalmente prohibida a menores de edad.

Los OVAS son una muy buena alternativa para aquellos que empiezan a agarrarle gusto a la animación japonesa y que desean ver algo más que Pokémon o Salior Moon, eso son contar que la animación de los Ovas es, muchas veces superior a la que vemos en una serie de televisión. La calidad de las historias es algo que dejamos al criterio del lector. En próximos números les recomendaremos algunos Ovas, tanto en ingles como en español para que amplíen su gusto por la animación japonesa.

NAOKO TAKEUCHI

Por ADALISA ZARATE



Todas las imágenes © Naoko Takeuchi.

Soy una bella Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia, ¡Soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la Luna..!

Esta es una de las frases más conocidas por los fanáticos del manga y el anime en México actualmente. Y todos saben que viene de la popular serie Bishojo Senshi Sailor Moon, de la igualmente popular Naoko Takeuchi.

Lo que muchos no saben es exactamente quién es Naoko Takeuchi, o qué más ha hecho con su vida aparte de dibujar a las guerreras en traje de marinero que todos quieren.

Historia de una gran artista

Naoko Takeuchi nació el 15 de marzo, en la ciudad de Kofu. Y se graduó en la licenciatura de química de la Universidad Química de Kyoritsu (demostrando que, sin importar a qué te dediques más tarde, la educación es lo más importante). Mientras estudiaba para terminar su carrera, participó en el concurso de Kodansha para nuevos dibujantes de 1986, y ganó el premio al nuevo artista de manga con una historia llamada Love Call. Debido a esto, comenzó a crear más historias, todas de corte altamente romántico y bastante cortas para la misma editorial.

¡Surge Sailor Moon!

En 1991, cinco años después de su debut profesional, Naoko comenzó la historia de una guerrera en traje de marinero que luchaba por el amor y la verdad, que sería otro cuento corto de superhéroes bajo el título "Su nombre Clave es Sailor V". Pero Sailor V tuvo un éxito realmente inesperado, y por petición de los lectores comenzó a agrandar la historia cada vez más hasta que se comenzó a hablar de la posibilidad de una serie animada... Naoko aprovechó la oportunidad para rehacer su historia, acomodar los cabos sueltos, y así crear Bishojo Senshi Sailor Moon, que muy pronto se volvió la historia más popular jamás dibujada por la joven mangaka, quien además participó en la serie como compositora de varias de las canciones, y ayudó con el diseño de los personajes para la animación.









Surgen nuevas creaciones

Tras finalizar los 18 volúmenes de Sailor Moon, en 1997, Naoko comenzó la serie PQ Angels, sobre dos superheroínas que se convertían en cucarachas... Nadie puede negar que las ideas de Naoko son muy originales, ¿verdad?

Sin embargo, por problemas con Nakayoshi y Kodansha, Naoko canceló PQ Angels al finalizar el cuarto episodio y dejó de dibujar por casi siete meses, durante los cuales celebró su boda con su querido Yoshihiro Togashi, el autor de la serie Yu Yu Hakusho, que en Japón es tan o más popular que Sailor Moon. Luego del pequeño descanso de la luna de miel, en diciembre de 1998, la joven mangaka inició una serie con el nombre de Princess Takeuchi Naoko's Return-to-Society Punch!! (El Golpe del Regreso a la Sociedad de la Princesa Naoko Takeuchi), en la revista Young You, y que es una especie de autobiografía de su vida, al estilo manga.

SUS OBRAS MAS FAMOSAS SON:

Code Name Wa Sailor V (Su Nombre Clave es Sailor V), 3 volúmenes
Chocolate Christmas (Navidad de Chocolate), 1 volumen
Maria, 1 volumen
Miss Rain (Señorita Lluvia), 1 volumen
The Cherry Project (El Proyecto Cereza), 3 volúmenes
Prism Time (Tiempo de Prismas), 2 volúmenes
Bishojo Senshi Sailor Moon (Hermosa Guerrera Sailor Moon), 18 volúmenes
PQ Angels, 1 volumen



Manga

LAS MANOS

LECCIÓN 9

Por Sergio Pérez Segovia

Bienvenidos nuevamente a su sección ya que ustedes la hacen posible. En esta ocasión veremos un tema del cual he recibido muchas interrogantes, debido a su dificultad para realizarse: Las manos y los pies.

Las manos y los pies son esenciales para el estudio de la figura humana, tanto su realización en papel, como su comprensión es necesaria (o sea, observar) , para darle una coherencia y solidez al dibujo, en este caso comenzaremos con las manos.

Las manos son mas que un miembro que sirve para tomar u empujar cosas o lucir costosa joyería, en el dibujo manga estas mismas son tomadas como un lenguaje de expresión con lo cual se complementan las expresiones faciales, la personalidad del personaje y su apariencia.



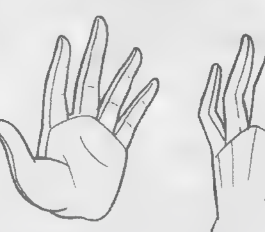


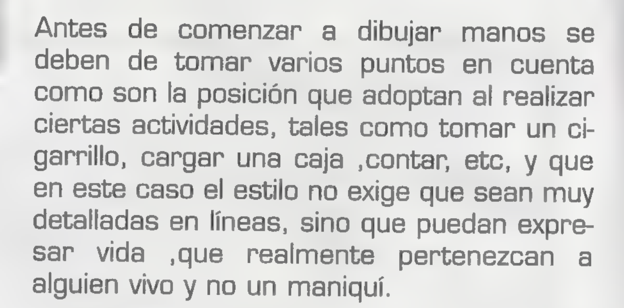


La técnica usual para dibujar las manos es la de formas geométricas, basándose en el uso de cubos esferas, etc, lo cual hace mas sencilla su realización, pero esto no basta para hacer manos convincentes.









Antes de comenzar a dibujar manos se deben de tomar varios puntos en cuenta como son la posición que adoptan al realizar ciertas actividades, tales como tomar un cigarrillo, cargar una caja ,contar, etc, y que en este caso el estilo no exige que sean muy detalladas en líneas, sino que puedan expresar vida ,que realmente pertenezcan a alguien vivo y no un maniquí.

Tip1.- para una mejor comprensión de cómo dibujar una mano humana en la pose que tu deseas, utiliza tus propias manos como modelo ,aparte de comprender mas la naturaleza de este miembro, podrás realizar infinidad de poses y actividades que no esperabas dibujar.

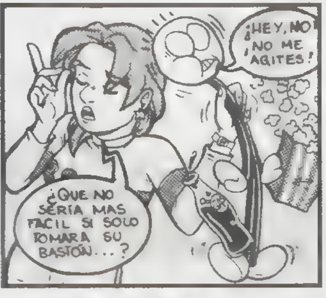
Manga

Es importante, también recalcar en la diferencia que existe entre manos masculinas y femeninas, ya que las manos del hombre son gruesas y grandes, las femeninas son más delgadas, delicadas y en cierto caso estéticas, ya que los dedos son más delgados. A continuación te pongo unos ejemplos de manos masculinas y femeninas:



De esta diferencia parte el hecho ,de que es incongruente ponerle manos gruesas u grandes a una princesa y a un héroe con las manos de un anciano. Esto también da cabida a una gran variedad de combinaciones y si en dado caso aun tienes algunas fallas dibujándolas ,el uso de guantes o brazaletes en tus personajes los hace ver mejor y no recurres a dibujar o a quebrarte el coco tanto (ciertamente ,aun yo tengo ese problema ,je, je, je) .

Finalmente para cerrar con broche de oro les dejo otro ejemplo de manos ,esta vez realizados por dibujantes mexicanos y por un servidor ,espero que les agraden.



LOONY © Emma Lucero Hdez. 1. " EMMY" El Monito Chaneque Comics



BLUE MARY © SNK



GEHENA Y LA FAMILIA TRIKI TRAKE © Lulú Comics



DOUBLE DRAGON 1987/1994 © Technos Japan

Muchos dibujantes en todo el mundo, pueden decir que dibujan como los mangakas japoneses, pero sólo unos cuantos son reconocidos por los mismos japoneses como verdaderos mangakas... y Ben Dunn es uno de ellos.

Si bien no se puede asegurar que Ben Dunn es el padre del manga "made in USA", es innegable que sin su influencia, la industria del manga en Estados Unidos no tendría la fuerza que tiene hoy en día.



Manga No Japonés

PARTE III

Por LOBO

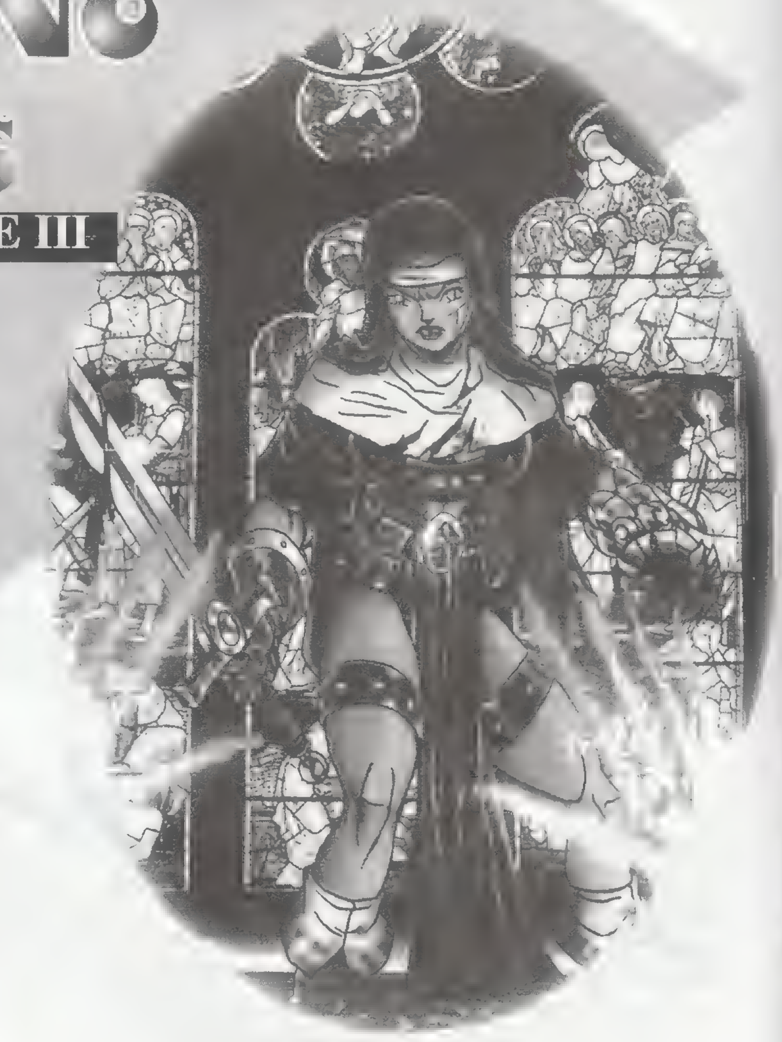
Las historietas de este mangaka norteamericano (nacido en Taiwán) han llegado hasta Japón, acumulando una gran cantidad de seguidores entre el público nipón, por una razón muy sencilla: Ben Dunn a sabido capturar en sus historias el sabor del verdadero manga.

Ninja High School: Un clásico del "USA manga"
La historia de Ninja High School (Secundaria Ninja) se centra en Jeremy Flippy, un joven estudiante norteamericano que debe decidirse por el amor de dos chavas diferentes, y el hecho de que una de ellas sea una ninja adolescente venida del Japón y la otra una princesa extraterrestre (ambas de carácter bastante violento), no facilita en nada las cosas.

Las peleas entre Itchi-Koo (la joven ninja) y Asrial (princesa del planeta Salusia) por ganar el corazón de Jeremy son literalmente devastadoras y la secundaria Quagmire es, por lo general, el mal librado campo de batalla.

Conforme se desarrolla la historia aparecerán nuevos personajes: como un cyborg asesino (a la Terminator), hermosas porristas-ninja, hechiceras adolescentes y demonios de otras dimensiones. Por desgracia para Jeremy, estos personajes tienen algo en común, ¡TODOS PARECEN ESTAR DETRÁS DE ÉL!

Con Ninja High School, Ben Dunn crea un manga en donde la locura y el desorden son los reyes absolutos, pues como el mismo dice: "Mi historia ofrece chicos guapos, chavas hermosas y un argumento francamente ridículo". En fin, "todo se vale" con tal de entretener al público. Algo es cierto: nada es seguro en esta historieta. Como podemos apreciar, la "Secundaria Ninja" es un verdadero manicomio.

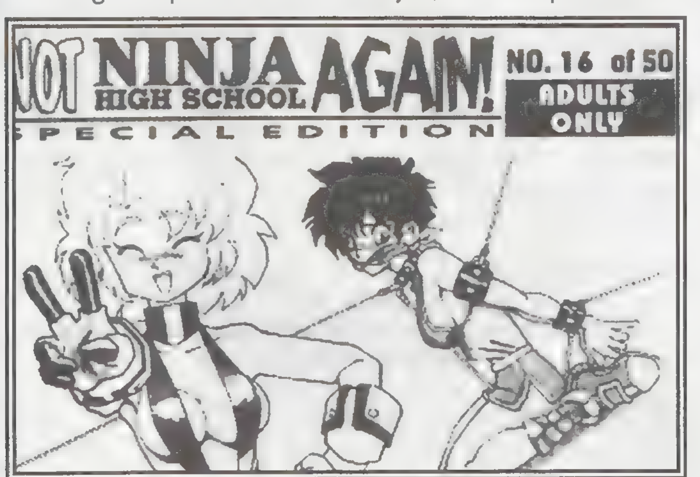


Nun Warrior Arela: Amor, fe y una filosa espada

El más reciente proyecto de Ben Dunn es Nun Warrior Arela (Arela, la Monja Guerrera), la cual es una historia sobre la eterna lucha entre el bien y el mal llevada a niveles un poco más radicales. Arela es una monja que combate a los demonios no sólo con su fe, sino con una espada en su mano, emulando al Arcángel Miguel cuando arrojó a Luzbel a los infiernos.
El eslogan de la primera historia de Arela es "Lucifer debe ser libre.. Y necesita 8 millones de almas para lograrlo. ¡HOLA NUEVA YORK"! Esta frase nos da una idea de la clase de retos que la monja guerrera deberá enfrentar.
A sido tal la aceptación de Arela, que incluso en Japón ya existe un OVA con sus aventuras, siendo uno de los primeros personajes "tipo manga" de origen no japonés, que aparecen en un anime nipón.

Además de sus dos obras principales, Ben Dunn también publica historias alternativas de sus mismos personajes, realizadas por otros dibujantes, con títulos como Not Ninja High School, la cual es una parodia hentai de sus personajes, tan subida de tono que sólo la puedes adquirir por correo, comprobando que eres mayor de 18 años. Así como Ninja High School Small Bodies (Cuerpos Pequeños), en donde Jeremy y compañía salen como Superdeformers.

A través de su editorial independiente Antartic Press, Ben Dunn fue de los primeros en traer diferentes títulos manga de Japón a USA. También fue uno de los primeros en dar oportunidad a dibujantes aficionados al manga de publicar sus trabajos, dando oportunidad a que el público eligiera cuáles eran sus preferidos, y de hecho algunos como Fred Perry, Kuni Kimura y Robert de Jesús ahora son reconocidos como mangakas profesionales. Pero de ellos y de sus trabajos... ¡hablaremos en el próximo Conexión Manga!





¡OTAKU POR SIEMPRE!

CONEXION SHOJO

Por ANGEL PRINCESS



BUZON

HOLA CHAVAS! Una vez más les recuerdo que la opinión de ustedes las fanáticas del anime y manga es muy importante, pues después de todo si no somos "machas" si somos muchas. ¡COOOMENZAMOS!

Desde Oaxaca nos escribe nuestra amiga Miriam la cual dice que una de las primeras secciones que ve al abrir su revista es el Buzón pues espera ver contestación a alguna de sus cartas. ¡Sorpresa Miriam! Tu nombre por fin aparece en esta sección (ya era hora ¿o no?) no empieces Goji. Sobre tu comentario de que no te gusto la opinión del "Contador" (Conexión Manga # 11), recuerda que no se le puede dar gusto a todos, lo importante es que contamos con tu apoyo y el de otros Otakus como tú. Acerca de la credencial de Socio Fundador de Conexión Manga, como ya lo anunciamos en el numero anterior pronto la recibirás por correo. Por ultimo, pongo tus datos para que tengas muchos amigos por correspondencia y desde ahora te digo que para mí ya eres toda una Otaku.
Miriam Elizabeth González Trolle.
Colon # 101. San Felipe del Agua. Oaxaca de Juárez. Oax.
Edificio "La Posta" C.P. 68020.

Nuestra amiga Magdalena nos manda un súper dibujo con la esperanza de verlo publicado en Galería, Deseo concedido, Magdalena, solo échale un ojo a nuestra Galería de este numero. Sobre tu petición te aseguramos que seguiremos apoyando al anime y manga para que tenga mayor difusión en nuestro país
Sobre tu pregunta de por que Conexión Manga llega con retraso a tu zona, la razón es por que (¡SOMOS UNOS FLOJONAZOS!) Ya cállate Goji. Ejem... Como te decía la razón es por que Conexión Manga primero llega al DF y después de estar 15 días en exhibición se devuelve los ejemplares a la editorial en donde son "limpiados" para después enviarlos al interior de la republica, como veraz todo este proceso se lleva un buen tiempo por lo que muchas veces los ejemplares llegan con retraso a algunos lugares. Espero haber aclarado tu duda y sobre tu otra petición próximamente veraz un súper reportaje de ROBOTECH. Asta pronto amiga Magdalena.
Magdalena Alanis I
Cd Camargo Tamaulipas.

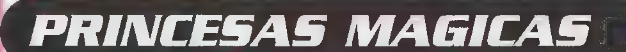
Hola amiga Lirio, como veraz ya hemos complacido tu petición de hablar de los mejores dibujantes del manga en la sección "Los Grandes del Manga" así como también hemos comenzado a hablar de los dibujantes mexicanos en "A la Mexicana". Sobre tu pregunta de si hay más sobre la saga de Dragón Ball, lamento decirte que las aventuras de Son Goku acabaron con el ultimo capitulo de Dragón Ball GT (¿Acaso no se vio bastante claro? Primero sale la carota del tarado de Goku y después sale la palabra FIN) ¡GOOOJI!... Disculpa a este grosero Lirio, sobre tu otra petición pronto daremos más Tip´s de cómo elaborar un comic. Me despido y espero que sigamos contando con tu apoyo y tu amistad. ¡CHAO LIRIO!
Lirio Lizbeth Garcia Peña.
Petacalco Guerrero.

Karla Luna nos pregunta por que razón llegan los números de Conexión Manga con tanto retraso a Mexicali. Bueno, como ya habrás leído líneas atrás, la principal razón es que (¿Por qué somos flojos? ¿Holgazanes? ¿Perezosos?) Te voy a "matar" Goji...Bueno como habrás visto, la razón es mas que nada atraso en la distribución, pero es algo que pensamos resolver. Gracias por tu apoyo a las clases de dibujo, pronto daremos más consejos de cómo elaborar comics con una calidad muy parecida a la japonesa y como reza nuestro eslogan "Nos gusta crear adictos al comic mexicano" por lo que puedes mandar tu propuesta de historieta para darte nuestra opinión acerca de ella. Hasta la próxima Karla.
Karla Alejandra Luna Bernal.
Mexicali Baja California.

Hasta San Luis Potosí mando un gran saludo a nuestras amigas Erika y Anabel Esquivias Cruz a las cuales les quiero decir que aunque su carta no llego a tiempo para ganar uno de los calendarios en la trivia de Salior Moon, les recuerdo que aun quedan muchas trivias, así que no se desanimen.
Comentan que sus padres opinan que las series que ven por TV son muy violentas (¡YAAA! Ni aguantan nada. Solo por que sacan uno que otro muertito, ciudades estallando, planetas explotando y..) Este... Mejor no me ayudes, Goji Chan. Como decía, si sus padres dicen que los animes son violentos, su opinión es muy valida pero tal vez les ayudaría el platicar con ellos para que vean algunos valores que presentan los animes tales como la amistad y el trabajo en equipo. Adiós y suerte amigas.
Erika y Anabel Esquivas Cruz.

Ahora aquí está el nombre de la ganadora del autografo de John Lasseter, director de Toy Story I y II, la cual pronto recibirá su premio por correo. ¡FELICIDADES!
Frida Williams Piña.
Pachuca Hidalgo.

Me despido amigas, no sin antes recordales que tenemos una cita en el próximo Conexión Manga.



CUTEY HONEY
ADORABLE GUERRERA

Por ARTHUR WOLF



"Ella es la chica que siempre esta a la moda, y su figura es la más linda de todas..."

Antes de que Sailor Moon luchara contra el Negaverso, y antes de que Lucy, Marina y Anais se convirtieran en las "Legendarias Guerreras Mágicas"... existió una adorable jovencita que combatió contra el mal (y aún lo hace) usando el amor y una espada como sus armas principales, ella es conocida como... ¡CUTEY HONEY!

¡HOOONEY FLASH!

En 1973, el mangaka Go Nagai (Mazinger Z) crearía una de sus heroínas favoritas y que pronto se convertiría en uno de los personajes clásicos del manga japonés: Cutey Honey. En este manga se narraban las aventuras de una joven y adorable chava rubia de nombre Honey Kisaragi, cuya vida cambiaría radicalmente cuando su padre (el Dr. Kisaragi) es asesinado por una organización criminal conocida como "Garra de Pantera" (Panther Claw). Antes de morir, el padre de Honey le revelaría a su hija un gran secreto... Honey es en realidad un androide creado para combatir y destruir a "Garra de Pantera" y a su principal líder la Hermana Jill. Después se revelaría que los miembros de esta organización criminal son en realidad demonios de otra dimensión que desean conquistar al mundo.



Debido a su condición de androide, Honey tiene el poder de transformarse en varias versiones de sí misma. Así pues, Honey sólo debe gritar la frase: ¡HOOONEY FLASH!, para convertirse en una intrépida motociclista, una hermosa modelo o una voluptuosa y hábil espadachín pelirroja. Esta última transformación está considerada como su identidad de "super-heroína" y en donde adopta el nombre de batalla: "CUTEY HONEY".

En memoria de su padre, Honey jura luchar y destruir a la Hermana Jill y a



"Garra de Pantera", cosa que (lógicamente) logra al final del manga de los setentas... ¡han dado inicio las aventuras de Cutey Honey **"La Guerrera del Amor"!**

Honey: La primera guerrera mágica de la pantalla chica

Al mismo tiempo que Shonen Champion publicaba el manga de Honey, en los setentas, las aventuras de esta chava también harían su debut en la pantalla chica gracias a Toei Animation. El programa de "CUTEY HONEY" saldría todos los sábados a las 8:30 pm, siendo transmitido de 1973 a 1974.

La historia del anime de Honey es básicamente la misma del manga, aunque al igual que en Mazinger Z, los elementos violentos (muy del estilo de Go Nagai) fueron suavizados, para no herir susceptibilidades. Para descontento de muchos admiradores de Honey (entre ellos el mismo Nagai) las sexi-transformaciones de Honey fueron diluídas en su versión televisiva, ya que cuando Honey se convertía en Cutey Honey (en su versión manga) los lectores se daban su buen "taco de ojo", al ver desaparecer las ropas de Honey dejando al descubierto su bien formada anatomía.



HONEY: AYER, HOY Y SIEMPRE.

Veinte años después, en 1993, Go Nagai reviviría a su heroína favorita en el manga "La Nueva CUTEY HONEY", en esta historia, Honey luchaba una vez más con la Hermana Jill, la cual volvería una vez más a la vida para intentar dominar al mundo.

El ser un androide tiene sus ventajas, como la de nunca envejecer; con esta idea como base, Go Nagai sacaría en 1995 una serie de cuatro videos (OVAS) con el título "NEW CUTEY HONEY". En esta historia,

CUTEY HONEY FLASH © Go Nagai & Toei Animation



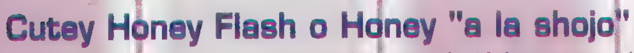
Honey reaparecería en un futuro donde la Tierra es un lugar hiper-violento (¿qué no lo es ya hoy en día?), y en donde la organización "Garra de Pantera" tiene un nuevo líder llamado Dolmekc, el cual después se revelaría como un siervo más de la Hermana Jill.

En su nueva lucha, Honey contará con la ayuda de Dambei, un viejito pervertido, que nunca se pierde ninguna de las sexis transformaciones de Honey. También el nieto del mismo Dambei, Chokkie, ayudará a nuestra heroína. Chokkie es un eterno enamorado de Honey, amor al que Honey al parecer corresponde.

Go Nagai supervisaría estas nuevas aventuras y él mismo aseguraría que ésta sí es la "verdadera" Honey, pues se pudieron realizar los videos sin censura, con sexi-transformaciones incluidas... ¡YEEEES!



CUTEY HONEY VERSION KIA ASAMIYA



Cutey Honey Flash o Honey "a la shojo"

En 1997 se transmitiría el último capítulo de Sailor Moon y para que nadie extrañara a Serena y compañía se eligio a Cutey Honey para remplazar a Salior Moon debido a su temática: una joven que combate a demonios de otra dimensión con ayuda de un objeto mágico y que lucha en nombre del amor y la justicia.

Los cambios en la nueva Honey, conocida ahora como CUTEY HONEY FLASH se notaron en la forma de tratar la historia. Esta vez el Dr. kisaragi, padre de Honey, no era asesinado por los miembros de Garra de Pantera, sino que era secuestrado por la Hermana Jill para obtener el secreto de unos cristales que el Dr. había inventado. Esta vez Honey Kisaragi es un poco más inmadura e inexperta que su alter-ego del video y el manga, ya que ahora es una jovencita de 16 años cuyas únicas preocupaciones son sacar buenas calificaciones en el colegio y encontrar al novio perfecto (¿por qué esto me recuerda a cierta niña llorona de trenzas largas?). Gracias al collar con corazón que Honey tiene en el cuello, ella se transforma en Cutey Honey.

Asimismo, las transformaciones de Cutey Honey son más parecidas a las de Sailor Moon (con semidesnudos), y los demonios a los que combate en la serie parecen primos hermanos de las Malignas del Negaverso. A pesar de que era obvia la semejanza de Sailor Moon y Cutey Honey (al grado de que muchos pensaban que Cutey Honey Flash era la segunda parte de Sailor Moon), el anime tuvo tan buena aceptación en Japón que incluso se realizó una película para pantalla grande. Eso sin contar los 38 capitulos que se transmitieron por televisión.

Cutey Honey Flash es una serié corta, pero si llega a ser transmitida en las pantallas mexicanas no te la pierdas, pues la dulce Guerrera del Amor es uno de esos personajes de los que no puedes evitar enamorarte.

¡HOOONEY FLAAASH!

SENTAI

COMO SER SUPERHEROE OLVIDANDO LAS REGLAS DE LA MODA

Por ADALISA ZARATE

Seguramente en alguna ocasión haz visto algún capítulo de Mighty Morphing Power Rangers, y te haz preguntado cómo es posible que alguien tome en serio a cinco chicos peleando en robots de cartón contra monstruos de goma... Y seguramente no sabes que en realidad, los Power Rangers no son sino parte de la oleada Americana de un género que es tan legendario en Japón como el Shojo, el Shonen y el Hentai.

Estamos hablando del SENTAI (Que en español significa más o menos "Equipo de Batalla").

Las características del género Sentai pueden ser fácilmente identificadas: Cinco jóvenes valientes elegidos por algún azar del destino, quienes casi siempre han sufrido la muerte de sus seres queridos a manos del "malo" de la serie, y son dotados de un poder extraño al que acceden mediante una transformación, y tienen la misión de salvar al mundo.

En un ambiente bastante infantil, los programas Sentai son fantasías heroicas que seguían mucho el formato de series como ULTRAMAN, dedicadas a divertir sin mayores expectativas, y con argumentos muy lineales.

En un programa SENTAI... ¡Los malos NUNCA ganan! Son ridículos, tontos, se roban la atención del público, son capaces de destruir al mundo... Pero SIEMPRE cometerán el error que permita que los héroes salgan victoriosos y sin daño alguno. En los SENTAI más modernos, de cuando en cuando un miembro llega a morir, como el Green Ranger, pero esto es la excpeción de la regla.

Sin importar las razones de la lucha, una cosa es segura: Los protagonistas terminarán vestidos como catálogo Pantone, peleando contra un monstruo de goma.

Y eso es lo realmente importante en los SENTAI: El Código de Colores.

Todo equipo debe tener un Líder ROJO, valiente, idealista, sacrificado y noble. Incapaz de hacer algo malo o moralmente dudoso. Desde niño fue preparado para su misión, sufre por todos los miembros del equipo, y es incapaz de tomar una vida sin antes medir todas las consecuencias... Lo que lo hace un poquito insoportable.

A su lado está el Rebelde **NEGRO** (o VERDE) quien es el solitario, el matón. Siempre de pleito con el líder, creyente fiel de que el fin justifica los medios. En ocasiones con un sentido del humor negro y muy irónico. Es valiente, pero salvaje y bajo su mal humor se esconde un alma romántica difícil de encontrar.

El Bromista AZUL, alegre, optimista y muy activo, es el segundo al mando del Rojo y siempre está de buen humor. Es el que mantiene unido al equipo. Tiene un gran amor por la vida. Y si esto les parece poco, usualmente es el genio del equipo. Si un vehículo se descompone, Azul es el hombre a quien debemos llamar.

Todo equipo necesita un hombre fuerte, silencioso pero de buen corazón, para lo que tenemos al Poderoso AMARILLO. El siempre tomará los riesgos más rudos, en nombre de la Tierra, su Causa, y su Equipo,

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS © Toei & Saban International




en ese orden. Le gusta llevar las cosas con calma cuando esta descansando, porque al momento de los pleitos, nada lo detendrá, ya que se convertirá en una maquina de destrucción total.

La Audaz ROSA (o Blanco), es bella, capaz, peligrosa pero inocente, sexy pero dulce... Es la chica buena, estereotipo de cualquier historia de héroes, pero como el león no es como lo pintan, es la más peligrosa cuando se le






subestima. A veces tiene un interés romántico con Rojo, lo que molesta mucho a Negro, y siempre se complica cuando aparece el Extraño Misterioso.

Pero... ¿Quién es El Extraño Misterioso? Pues es el personaje quien siempre aparecerá cuando las cosas estén en su peor momento y tiene un plan secreto que jamás revelará, y por supuesto no permitirá que nada se interponga en su camino.

Es el mejor en todo lo que hacen los demás, y tiene un poder especial que lo hace único e irremplazable... Y usualmente es pariente, conocido, amigo o hasta clon de un miembro del equipo, sólo que tuvo la mala suerte de ser capturado o manipulado por los villanos... y pues digamos que no es totalmente de confianza.

Tampoco se puede olvidar al Mentor. En ocasiones es un científico, o un comandante si es que el equipo es de corte militar, o en el más ridículo de los casos, un Androide, (¡UF!) Eso sí, aún cuando lo único que haga sea mandar al equipo en misiones peligrosas, el Mentor los quiere como si fueran sus hijos... ¡Y en ocasiones lo son!

Por último, si bien son los más importantes, no podemos olvidar a los Villanos quienes siempre se roban el programa. El Villano: Emperador, Científico Loco o Demonio de las Profanidades, es quien da al equipo una razón para existir.

Por supuesto, esto solo es una guía muy básica del género SENTAI, si desean saber más sobre estos equipos arco iris y su relación al anime... ¡No duden en escribirnos aquí, a CONEXIÓN MANGA!



SERGIO PEREZ, el Autor y su obra

Por EXDEUX OTAKUS

LA DISCRETA DIBIL

Próximamente aparecerá SEDAI, una revista que te ofrecerá dos historias, la primera titulada "Come Almas Kojiro", que se desarrolla en un planeta lejano llamado Seigilis, elegido por el "Poderoso" y sus hijos para descansar eternamente.

Con el paso del tiempo, Seigilis se pobló de una especie muy similar a la raza humana, la cual se mantuvo en estado de pureza e inocencia hasta que alguien presa de la codicia comenzó a dominar a los demás por la fuerza, provocando destrucción y muerte a su paso.

De acuerdo a una leyenda de Seiglilis, dos doncellas nativas de pueblos rivales darían vida con su propia semilla a un ángel vengador que las liberaría de la esclavitud y el dolor.

Estas jóvenes, una campesina y una princesa que a menudo pelean entre sí, son los personajes principales de un relato sencillamente explosivo.



El segundo relato es "Chicas Peleadoras de Sapporo", una saga de acción ambientada en Japón, que presenta un linaje de luchadoras hermosas y fuertes, en el cual el adiestramiento en técnicas de combate se transmite de madres a hijas.

Nuestra protagonista será Makoto, quien se ha hecho el propósito de hacer sentir orgullosa a su madre ganando unas competencias olímpicas, su sueño mas preciado. Sólo hay un problema... su abuelo piensa que Makoto no es digna de heredar las enseñanzas, entre otros detalles, porque no es totalmente japonesa.

El destino tiene deparado a Makoto una aventura muy diferente a sus planes, ¡algo que no nunca imaginó antes!



COME ALMAS KOJIRO © Sergio Pérez

Ahora que has tenido una pequeña prueba de lo que encontrarás en SEDAI, toca presentar a los dibujantes y autores de estas historias.

Sergio Pérez y José Luis Belmont son grandes entusiastas del manga, y a partir de su conocimiento del medio y su habilidad para transformarlo en nuevas propuestas te presentan este trabajo, que ahora ponen a tu consideración.


MAKOTO, Una heroína Para Todo público

CHICAS PELEADORAS DE SAPPORO: JOSE LUIS BELMONT

"Siempre he sido un seguidor muy asiduo a los temas de acción, en especial todos aquellos que hablan de guerreros que combaten cuerpo a cuerpo o usando poderes.

En el caso de "Chicas Peleadoras de Sapporo", trato de incursionar en este género desde el punto de vista de una adolescente quien, totalmente ajena a esto, tiene que cargar con la responsabilidad de una de estas "dinastías de combate" y de cómo este hecho, aunado a otras circunstancias la lleva a dar un giro a su vida difícil de describir.

En cuanto a los personajes principales hay muchos que no aparecen entrada la historia y hablar de ellos seria quitarle sabor a la misma, así que por ahora solo les adelantare un poco con respecto a los primeros en aparecer.

Comenzando con Makoto nuestra protagonista, ella es una jovencita muy hermosa pero con un carácter que la hace parecer un muchacho; Eso sin mencionar lo extraño del lenguaje que a veces usa producto de su descendencia extranjera. También esta su madre de nombre Yayoi, una mujer sumamente amable y a su vez poderosa quien ha instruido a Mako en los sin sabores de las artes marciales, pero quizás él más importante de estos para el futuro de Makoto sea un extraño joven que sólo responde al nombre de "Osaka no Tora" o el tigre de Osaka quien sabe mucho y dice poco."

COME ALMAS KOJIRO: SERGIO PÉREZ SEGOVIA.

"Yo en mi caso he sido más asiduo a las historias de aventuras en las cuales los protagonistas crecen con uno conforme la historia transcurre, el uso de ataques especiales o la habilidad al manejar maquinaria sofisticada o luchando cuerpo a cuerpo. En Kojiro, opté por situar la historia en un tiempo y lugar distante, alejado de la realidad misma ya que a mi criterio en el caso de una tierra lejana puedes manejar las situaciones y particularidades más creativas, sin la limitante de caer en el problema de incongruencias del tiempo, y que dan a ciertas controversias.

CHICAS PELEADORAS DE SAPPORO ©
José Luis Belmont

La historia comienza con Chie Zang princesa de un reino lejano, que cuando es atacado su pueblo logra escapar, ella se entera de la Leyenda del Ángel Traicionado en un antiguo relicario que le da su padre antes de morir en el cual debe implantar su semilla para la resurrección del mismo, siguiendo la última voluntad de su padre Chie roba un vehículo enemigo y contacta con un integrante de la resistencia, el cual le informa que su contacto la espera en la ciudad del sur.

Amelia Braveheart, una bella doncella de una aldea cercana al reino de Chie (que por cierto ambos pueblos tenían sus diferencias) la cual es atacada años antes, por un despiadado enemigo. Los padres de Amelia y su novio son asesinados.

Ella logra salvarse escondiéndose entre los cadáveres de sus familiares y amigos,un día antes, su novio le obsequia un extraño relicario como regalo de bodas y le explica sobre la antigua leyenda del Guerrero Divino que les contaba la anciana de la aldea cuando eran niños. Con lagrimas en los ojos recuerda esas palabras sobre el legendario ser.
Años después, Amelia forma un grupo armado de resistencia que combate con fiereza al enemigo. Al enterarse de que el momento de la resurrección del Guerrero Celeste ha llegado, Amelia mata a un guardia y se pone su ropa infiltrándose fácilmente en la ciudad del sur, su objetivo es contactar a Chie, la otra doncella, revivir al ángel y tomar venganza por la muerte de sus seres queridos.

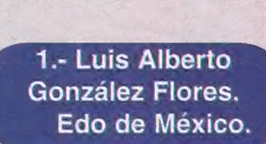
Espera próximamente SEDAI TM, una historieta al más puro estilo manga y que muy pronto conocerás. ¡NO TE LA PIERDAS!

Esperaremos tus comentarios respecto a SEDAI en la dirección de correo electrónico sedai@bigfoot.com y también te invitamos a que visites esta página web: http://www.bigfoot.com/~sedai



Comentan por ahí que una imagen dice más que mil palabras y tienen razón, si no sólo miren los dibujos de nuestros amigos los cuales hablan muy bien de su talento, y tu... ¿Ya mandaste tu dibujo?




1.- Luis Alberto González Flores. Edo de México.



3.- Cuautémoc Dávila Iglesias. Matamoros. Tamaulipas.



2.- Magdalena Alanís I. Cd. Camargo, Chih.

#14 KAKUNA.

5.- Enrique Jimmar Vásquez de la Rosa Guadalajara. Jalisco.


4.- Priscyla Avithzamin Prieto Navarro. Guadalajara. Jalisco.



NOTICIA DE ULTIMO MINUTO

El pasado 25 de agosto falleció Carl Barks, creador del Tío Rico McPato, a la edad de 99 años. Además de dar vida ha este pato avaro, Barks engendró a Ciro Peraloca, Pánfilo Ganso, a la Bruja Mágica y a los villanísimos Chicos Malos. Por si fuera poco, Barks dio nombre a la ciudad natal del Pato Donald... Patolandia, obviamente. Todos estos personajes fueron creados para historieta.

Daria X Ironía y Cinismo en los 90

Por MARCO AURELIO 78

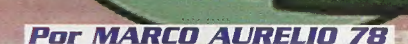
Dentro de la variedad de series animadas que pueden catalogarse como alternativas, subversivas y experimentales, se distinguen aspectos básicos que conforman su estilo general: la liberación del lenguaje y la imagen, alcanzan en algunas series un carácter grotesco y repulsivo; una animación sencilla, sin énfasis excesivo en los detalles; uso de temas antes considerados tabú dentro de las series animadas (política, problemática social, e incluso sexualidad, el tabú mayor dentro de la televisión).

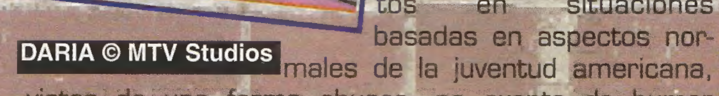
Beavis y Butthead, creación de Mike Judge, provocó dentro de la sociedad americana gran revuelta (comparable sólo con los Simpson) por sus temáticas carentes de pudor, buen gusto estético y estilo desquiciado. Y dentro de esta serie representativa de la época, surge también Daria, compañera de clase de B&B, que a diferencia de los personajes habituales en la serie, Daria servía como una referencia al mundo real, señalando al público la idiotez natural de los protagonistas. (que se volvían peligrosamente simpáticos entre su público adolescente)



Los estudios MTV, dentro de su campo de animación, presenta Daria, serie animada que funciona bajo una filosofía diferente a la de B&B.

Pero una primera impresión no revela mucho: Daria, una joven de preparatoria, inteligente, conciente de la realidad, un (co-mo se han referido a ella dentro de la serie) cerebrito, anti-joven y anti-social. Daria es cínica y dada a la ironía. La razón por la que nunca sonríe es por que siempre esta pensando, lo cual la hace ver, ante los demás, como una "chica-miseria". Ella misma expresa su sentir por la sociedad diciendo: "No tengo baja mi auto-estima, lo que esta baja es mi estima por los demás". Va a la escuela típica americana, con un sistema educativo deficiente que desemboca en estudiantes mediocres y que pueden exentar materias por buen desempeño deportivo Escuelas en donde buenos alumnos ven desperdiciadas sus capacidades. Su familia consiste en una madre de los noventa, entregada a su trabajo y altamente feminista. Su padre despistado y de virilidad castrada tanto por la autoridad de su mujer como sus traumas infantiles. La hermana de Daria es una niña banal, frívola y cerrada en su propia realidad. Con la única persona que Daria realmente convive es su amiga Jane, una chava de ideas radicales y que siempre critica de forma sarcástica lo vacía que es la sociedad. El trabajo de animación de Daria no es espectacular; la sencillez predomina entre personajes típicos, envueltos en situaciones basadas en aspectos normales de la juventud americana, vistos de una forma chusca, no exenta de humor negro, que provoca la sonrisa, una carcajada y una reflexión profunda. Daria basa en 90% de su trabajo en estupendos diálogos que mantienen en continuo interés sus historias (el climax de un capítulo frecuentemente es un dialogo o monólogo, en lugar de una situación). Utilizar personajes típicos, renueva al mismo tiempo estos modelos presentando aspectos que les brindan personalidad, sin olvidar que son arquetipos. Todo esto es Daria.





DARIA © MTV Studios

La producción general de Daria corre a cargo de Susie Lewis Lynn y Abby Terkuhle tiene a su cargo la producción ejecutiva.